



# CAMBIOS OFICIALES DE LAS REGLAS DE BALONCESTO DE LA FIBA, VÁLIDOS A PARTIR DEL 1° DE OCTUBRE DE 2020

## 1. Art 5. Jugadores: Lesión

### Razón del cambio

Se agregará el texto para aclarar la asistencia a los jugadores por parte de los miembros de su propio equipo y los miembros adicionales de la delegación acompañante de su propio equipo. El art. 5. será renombrado, el nuevo art. 19.2.6 se agregará y el art. 44.2.5 será modificado.

### NUEVO TEXTO DEL REGLAMENTO

#### Art. 5 Jugadores: lesiones y asistencia

5.1 En caso de lesión de un jugador, los árbitros pueden detener el juego.





- 5.2 Si la pelota está viva cuando ocurre una lesión, **el árbitro** no deberá hacer sonar su silbato hasta que el equipo con control de balón haya realizado un tiro a la canasta, haya perdido el control del balón, haya retenido el balón del juego o exista una situación de bola muerta. Si es necesario proteger a un jugador lesionado, **los árbitros** pueden detener el juego de inmediato.
- 5.3 Si el jugador lesionado no puede continuar jugando de manera inmediata (dentro de aproximadamente 15 segundos) o, si recibe **tratamiento o asistencia médica, por parte de los entrenadores, miembros del equipo y/o miembros de la delegación del equipo**, debe ser sustituido, a menos que su equipo se reduzca a menos de 5 jugadores en la cancha de juego.
- 5.4 Los entrenadores, asistentes, sustitutos, jugadores excluidos y miembros de la delegación acompañante, pueden ingresar al campo de juego, solo con el permiso de un **árbitro**, para atender a un jugador lesionado antes de que sea sustituido.
- 5.5 Un **médico** puede ingresar al campo de juego, sin el permiso de un **árbitro** sí, a juicio del médico, el jugador lesionado requiere tratamiento médico inmediato.
- 5.6 Durante el juego, cualquier jugador que esté sangrando o tenga una herida abierta debe ser sustituido. Puede regresar al campo de juego solo después de que el sangrado se haya detenido y el área afectada o la herida abierta haya sido cubierta de manera completa y segura.
- 5.7 Si el jugador lesionado o cualquier jugador que está sangrando o tiene una herida abierta se recupera durante un tiempo muerto por cualquiera de los equipos, antes de la señal del anotador para sustituirlo, ese jugador puede continuar jugando.





- 5.8 Los jugadores que han sido designados por el entrenador para comenzar el juego o que reciben tratamiento entre tiros libres pueden ser sustituidos en caso de lesión. En este caso, los oponentes también tienen derecho a sustituir el mismo número de jugadores, si así lo desean.

## NUEVO TEXTO DEL REGLAMENTO

### Art.19 Sustitución

- 19.2.6 Si el jugador recibe asistencia, debe ser sustituido a menos que el equipo reduzca a menos de 5 jugadores en el terreno de juego

## NUEVO TEXTO DEL REGLAMENTO

### Art. 44 Error corregible

- 44.2.5 Una vez que se ha reconocido un error que aún es corregible y
- El jugador involucrado en la corrección del error está en el banco del equipo después de haber sido sustituido legalmente, debe volver a ingresar al campo de juego para participar en la corrección del error, momento en el que se convierte en jugador. Una vez completada la corrección, puede permanecer en el juego





a menos que se solicite una sustitución legal nuevamente, en cuyo caso el jugador puede abandonar el campo de juego.

- El jugador fue sustituido debido a su lesión o **asistencia médica**, después de haber cometido 5 faltas o haber sido descalificado, su sustituto debe participar en la corrección del error

## 2. Art. 15 Jugador en acto de lanzamiento

### Razón del cambio

El objetivo es diferenciar la acción de movimiento continuo de un tiro normal (ejemplo, tiro en salto). El acto de disparar se define de manera diferente para el disparo normal y el disparo dentro del movimiento continuo. A veces conduce al malentendido entre las personas involucradas, ya sea que la falta se haya llamado en acto de tiro o no. El nuevo texto es principalmente para una mejor aclaración que cambiar la regla misma.

### NUEVO TEXTO DEL REGLAMENTO

Art. 15 Jugador en acto de lanzamiento

15.1 Definición





15.1.1 **Un tiro**, o un gol de campo, o un tiro libre es cuando la pelota se sostiene en la (s) mano (s) de un jugador y luego es lanzada al aire hacia la canasta del oponente.

**Un toque para un gol de campo** es cuando la pelota se dirige con la (s) mano (s) hacia la canasta del oponente.

**Una volcada para un gol de campo** es cuando la pelota es forzada hacia abajo en la canasta del oponente con una o dos manos.

**Un movimiento continuo en el ataque hacia la canasta u otros tiros en movimiento**, es una acción de un jugador que atrapa la pelota mientras está progresando o al completar el regate ,y luego continúa con el movimiento de tiro, usualmente hacia arriba.

15.1.2 El acto de lanzamiento en un tiro:

- **Comienza** cuando el jugador inicia, a juicio del árbitro, a mover el balón hacia arriba y hacia la caseta del oponente.
- **Termina** cuando el balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador y, en caso de un tirador en el aire, ambos pies han regresado al piso.

15.1.3 El acto de disparar en un movimiento continuo en ataque a la canasta u otros disparos en movimiento:

- **Comienza** cuando el balón descansa en la(s) mano(s) del jugador, al completar un regate o una atrapada en el aire y el jugador comienza, a juicio del árbitro, el movimiento de tiro que precede al lanzamiento de la pelota para un gol de campo.





- **Termina** cuando el balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador, o si se realiza un acto de lanzamiento completamente nuevo.

**15.1.4** No existe relación alguna entre el número de pasos legalmente dados y el acto de tiro.

**15.1.5** Durante **el** acto de tiro, si el jugador ofensivo tiene los brazos agarrados por el oponente, evitando que el ofensivo anote, en este caso no es esencial que el balón abandone la(s) mano(s) del jugador ofensivo.

**15.1.6** Cuando un jugador está en el acto de tiro y después de recibir una falta hace por pasar la pelota, ya no se considera que ha estado en el acto de tiro.

### 3. Art. 33 Cilindro / Movimientos de básquetbol

#### Razón del cambio / Análisis

Se pidió a los jugadores y entrenadores que estudiaran las situaciones del juego cuando los jugadores defensivos se mueven al cilindro de los jugadores ofensivos con el balón. Estas situaciones generan grandes instancias de codos, simulaciones y efectos secundarios que no son buenos para la imagen del juego.

Durante el análisis de las situaciones, se descubrió que las reglas existentes:

a) indican solo el cilindro del jugador defensivo,





b) no declaran nada sobre los cilindros del jugador ofensivo con y sin balón.

## NUEVO TEXTO DEL REGLAMENTO

### Art. 33 Contacto: Principios generales

#### 33.1 Principio del cilindro

El principio del cilindro se define como el espacio imaginario de un cilindro ocupado por un jugador en la pista de juego. Estas dimensiones, y la distancia entre los pies del jugador, variarán acorde a la altura y talla del jugador. Incluyendo el espacio entre jugadores y se limita a:

Los límites del cilindro del jugador defensivo o del jugador ofensivo sin balón:

- El frente de las palmas de las manos
- La parte trasera de las asentaderas y
- Los lados por el borde exterior de los brazos y piernas

Las manos y los brazos pueden extenderse frente al torso no más allá de la posición de los pies y las rodillas, con los brazos doblados en los codos para que los antebrazos y las manos se levanten en la posición legal de defensa.

El jugador defensivo no puede ingresar al cilindro del jugador ofensivo con la pelota y causar un contacto ilegal cuando el jugador ofensivo está intentando un juego normal de baloncesto dentro de su cilindro.





Los límites del cilindro del jugador ofensivo con el balón:

- El frente por los pies, rodillas y brazos doblados, sosteniendo la pelota por encima de las caderas,
- La parte trasera por las asentaderas, y
- Los lados por el borde exterior de los codos y las piernas, separados al ancho de los hombros.

El jugador ofensivo con la pelota debe tener suficiente espacio para un juego normal de baloncesto dentro de su cilindro. El juego normal de baloncesto incluye comenzar un regate, pivotar, disparar y pasar.

El jugador ofensivo no puede extender sus piernas o brazos fuera de su cilindro y causar un contacto ilegal con el jugador defensivo para ganar un espacio adicional.

## 4. Art. 35 Doble falta

### Razón del cambio / Análisis

La regla no presentó ningún problema mayor hasta la última modificación de las reglas y los cambios posteriores en el OBRI. En la actualidad, establece que todas las faltas de la misma penalización se consideran una falta doble cuando a menudo es difícil para los árbitros determinar qué jugador ha cometido el







contacto ilegal inicial. Por lo tanto, prácticamente, los árbitros han dejado de llamar a la doble falta.

## NUEVO TEXTO DEL REGLAMENTO

### **Art. 35 Doble falta**

#### 35.1 Definición

35.1.1 Una doble falta es una situación en la cual 2 oponentes cometen una falta personal, una falta antideportiva o una falta descalificativa uno sobre el otro al mismo tiempo aproximadamente.

35.1.2 Para considerar 2 faltas como una doble falta, se deben aplicar las siguientes condiciones.

- Ambas faltas son faltas a un jugador
- Ambas faltas involucran contacto físico
- Ambas faltas son entre los mismos 2 oponentes que se cometen falta uno sobre el otro.
- Ambas faltas son de la misma categoría (ya sea falta personal, falta antideportiva o falta descalificativa).

#### 35.2 Penalizaciones

Una falta personal o antideportiva o descalificativa deberá cargarse a cada jugador que la cometa. No se deben otorgar tiros libres y el juego deberá continuar como se describe:

Si aproximadamente al mismo tiempo que la doble falta sucede:





- Un gol de campo válido, o un último tiro libre anotado, el balón se otorgará al equipo que no anotó para un saque desde cualquier lugar detrás de la línea final de ese equipo.
- Un equipo tiene control del balón o tenía derecho al balón, el balón se otorgará a este equipo para un saque desde el lugar más cercano a la infracción.
- Ningún equipo tiene control de balón y no tenía el derecho a la posesión del balón, se suscitará una situación de bola entre dos.

## 5. Art. 37 Falta antideportiva

### Razón del cambio / Análisis

Uno de los desafíos de la regla es aclarar para las personas de baloncesto cuando están en un claro "contragolpe":

- Un jugador defensivo (equipo B) desvía la pelota del jugador o jugadores del equipo A y está cerca para atrapar la pelota con el camino despejado hacia la canasta del oponente (equipo A) y
- El oponente (jugador del equipo A) ahora comete un contacto ilegal normal de baloncesto (falta). De acuerdo con la presente regla, ahora no era un contragolpe del equipo B porque el equipo A todavía tenía el control del balón.

### NUEVO TEXTO DEL REGLAMENTO





## **Art. 37 Doble falta**

### **37.1 Definición**

37.1.1 Una falta antideportiva es un **contacto de un jugador que**, a juicio del **árbitro** es:

- **Un contacto hacia un oponente, que no intente legítimamente** jugar el balón directamente dentro del espíritu e intención de las reglas.
- Un contacto excesivo y duro causado por un jugador en un esfuerzo por jugar el balón o defender a un oponente.
- Un contacto innecesario causado por el jugador defensivo para detener el progreso del equipo ofensivo en transición. Esto aplica hasta que el **jugador ofensivo comience su acto de tiro.**
- **Un contacto ilegal causado** por el jugador desde atrás o lateralmente sobre un oponente, **que está progresando hacia la canasta del oponente y no hay otros jugadores entre el jugador en progreso, el balón y la canasta.** Esto aplica hasta que el jugador ofensivo comience su acto de tiro.
- El contacto del jugador defensivo con un oponente en el campo de juego cuando el reloj del juego muestra 2:00 minutos o menos en el último cuarto y en cada tiempo extra, cuando la pelota está fuera de límites para un saque y aún en el manos del **árbitro** o a disposición del jugador que realiza el saque.

37.1.2. El **árbitro** debe interpretar las faltas antideportivas de manera consistente durante todo el juego y juzgar solo la acción

### **37.2 Penalización**





- 37.2.1 La falta antideportiva se deberá cargar al infractor
- 37.2.2 Se otorgarán tiros libres al jugador que recibió la falta seguido de:
- Un saque desde la pista delantera del equipo
  - Una situación de salto
  - El número de tiros libres se otorgará de la siguiente manera:
  - Si la falta se comete a un jugador que no está en acción de tiro: 2 tiros
  - Si la falta se comete a un jugador en acción de tiro: la canasta es válida, debe contar y se concede un tiro más
  - Si la falta se comete a un jugador en acción de tiro y la canasta no se concreta, 2 o 3 tiros libres se concederán.
- 37.2.3 Un jugador deberá ser expulsado del resto del partido cuando ha sido sancionado con 2 faltas antideportivas o 2 faltas técnicas, o con 1 falta técnica y 1 falta antideportiva.
- 37.2.4 Si un jugador es descalificado bajo el artículo 37.2.3, esa falta antideportiva será la única falta que se penalizará y no se administrará ninguna penalización adicional por la descalificación.





## 6. Art. 48 Anotador y anotador asistente: Responsabilidades

## 7. Art. 49 Cronometrista: Responsabilidades.

### Razón del cambio / Análisis

Durante la producción del Manual de oficiales de mesa, se detectó que el anotador tiene muchas más funciones que los otros oficiales de mesa. La siguiente propuesta es reducir algunas de sus funciones.

El procedimiento para indicar las faltas del jugador o del equipo se realizará ahora por el cronometrista.

Las funciones en el Art. 48.2 serán realizadas por el anotador asistente. En algunas Federaciones Nacionales solo se utilizan 3 oficiales de mesa. Por lo tanto, estas funciones se deben delegar al cronometrista.

### NUEVO TEXTO DEL REGLAMENTO

#### **Art. 48 Anotador y anotador asistente: Responsabilidades**

**Art. 48.2** Será eliminado

#### **Art. 49 Cronometrista: Responsabilidades**

49.1 El cronometrista deberá contar con un el reloj de juego y un cronómetro y deberá:





- Llevar el tiempo de juego, tiempos fuera e intervalos de juego.
- Asegurarse de que la chicharra del reloj del juego suene muy fuerte y automáticamente al final de un cuarto o tiempo extra.
- Utilizar cualquier medio posible para notificar al **árbitro** de manera inmediata que el sonido de la chicharra no se ha escuchado o ha fallado.
- Indicar el número de faltas cometidas por un jugador, levantando de manera visible para ambos entrenadores, los marcadores con el número de faltas de los jugadores.
- Posicionar el marcador de faltas acumuladas de los equipos en la mesa de anotación, en el extremo de la mesa más cercano a la banca del equipo en la situación de penalización por faltas de equipo, cuando el balón se ponga en juego después de la cuarta falta del equipo en cuestión.
- Realizar sustituciones.
- Sólo hace sonar su silbato cuando el balón está muerto y antes de que el balón se ponga en juego. El sonido de su señal no detiene el reloj de juego ni hace que el balón se convierta en balón muerto.





## 8. Apéndice B - La hoja de anotación

### Razón del cambio / Análisis

Para aclarar cómo registrar en la hoja de puntaje cuando una falta técnica / descalificante / normal o por abandonar el área de banca del equipo y no ayuda o intenta ayudar a los árbitros a mantener o restablecer el orden (con o sin una participación activa en la pelea) contra el primer entrenador, entrenador asistente, suplente, jugador excluido o miembro de la delegación acompañante.

Cuando un entrenador en jefe, que abandona el área del banco del equipo durante la pelea y comienza a pelear también, no debe ser acusado con dos D2 (uno por abandonar cualquier miembro del equipo y otro por su participación activa en la pelea) según hoy.

### NUEVO TEXTO DEL REGLAMENTO

**B 8.3.14 Ejemplos de faltas descalificantes por su participación activa en la pelea en un entrenador en jefe, primer entrenador asistente, sustituto, jugador excluido o miembro de la delegación acompañante:**

Independientemente del número de personas descalificadas por abandonar el área de banca del equipo, se cargará una sola falta técnica "B2" o "D2" sobre el entrenador en jefe.





Si el entrenador participa activamente en la pelea, se le acusará de una falta "D2" solamente.

## 9. Apéndice F - Sistema de repetición instantánea (Instant Replay System \*IRS\*)

### Razón del cambio / Análisis

El art. existente. 46.12. árbitro en jefe: Responsabilidades y facultades: el uso del IRS se volvió cada vez mas complejo y, debido a la creciente importancia del IRS, debería permanecer solo, como el nuevo Apéndice F.

Además de eso, se requiere una aplicación más consistente del IRS y se estandarizarán los procedimientos de los árbitros sobre cómo usar el IRS. En el presente:

- El libro de reglas establece claramente que el árbitro en jefe puede usar el IRS para tomar la decisión final. Para el mecanismo de seguridad, al menos 2 árbitros deben participar en la revisión.
- Una vez finalizada la revisión del IRS, el árbitro que hizo una llamada deberá presentar la decisión final. Debe evitarse que el árbitro en jefe presente la decisión final de la decisión inicial de los árbitros. Puede dar una imagen de que el jefe de equipo está anulando al árbitro, si la decisión final es diferente a la decisión original.







## NUEVO TEXTO DEL REGLAMENTO

46.12 Para juegos en donde el sistema de repetición instantánea es utilizado, por favor revise el apéndice F.

El nuevo apéndice F - Sistema de repetición instantánea, deberá ser como a continuación se describe:

### F- Sistema de Repetición Instantánea (SRI)

#### F. 1 Definición

El sistema de repetición instantánea es el método de trabajo utilizado por los árbitros para verificar sus decisiones al analizar las situaciones de juego en la pantalla de tecnología aprobada.

#### F. 2 Procedimiento

F 2.1 Los árbitros están autorizados a usar el SRI hasta que firmen la hoja de puntaje después del juego, dentro de los límites provistos en este Apéndice.

F 2.2 Para el uso del SRI, los siguientes procedimientos se deben aplicar:

- El árbitro en jefe debe aprobar el equipo de SRI antes del juego, si es que hay algún sistema de repetición instantánea.
- El árbitro en jefe tomará la decisión de si se debe utilizar el ISR
- Si la decisión de los árbitros esta sujeta a la revisión del SRI, esa decisión inicial debe ser mostrada en el campo de juego.





- Después de reunir toda la información de otros árbitros, oficiales de mesa, comisionado, la revisión comenzará lo más rápido posible.
- El árbitro en jefe y un mínimo de 1 árbitro (que hizo la llamada) participará en la revisión. Si el árbitro en jefe hizo la llamada, elegirá a uno de los árbitros para que lo acompañe revisión.
- Durante la revisión, el árbitro en jefe se asegurará de que ninguna persona no autorizada tenga acceso al monitor del SRI.
- La revisión tendrá lugar antes de que se administren los tiempos muertos o las sustituciones y antes de que el juego se reanude.
- Después de la revisión, el árbitro que hizo la llamada deberá informar la decisión final y el partido se reanudará en consecuencia.
- La decisión del árbitro (s) puede corregirse solo si la revisión del SRI proporciona a los árbitros con evidencia visual clara y concluyente para la corrección.
- Después de que el árbitro en jefe haya firmado la hoja de puntaje, ya no se puede realizar una revisión del SRI.

## F.2.3 Regla

### F.2.3.1 Las siguientes situaciones de juego deben ser revisadas

- Al final de un periodo o del tiempo extra,
  - si se lanzó un tiro para un gol de campo exitoso antes de la señal del reloj de tiro indique el termino del periodo o del tiempo extra.
  - Si y cuanto tiempo debe estar disponible en el reloj si:





- Una violación de fuera por parte del tirador ha ocurrido
  - Una violación del reloj de tiro
  - Una violación de 8 segundos
  - Se ha cometido una falta antes del final de un periodo o del tiempo extra
- Cuando el reloj de juego indique 2:00 minutos o menos en el cuarto periodo y en cada tiempo extra,
    - si se lanzó un tiro para un gol de campo exitoso antes de la señal de reloj de tiro.
    - si se lanzó un tiro para un gol de campo antes de cometer una falta.
    - si una violación de interferencia de defensiva o interferencia de canasta se llamó correctamente.
    - para identificar al jugador que ha causado que la pelota salga fuera de los límites.
  - Durante cualquier tiempo de juego
    - Si un intento exitoso de tiro vale 2 o 3 puntos
    - Si se deben otorgar 2 o 3 tiros libres a un jugador después de haber sancionado una falta sobre el tirador en un intento fallido de tiro.
    - Si una falta personal, antideportiva o descalificante cumplió con los criterios para dicha falta o se actualizará o degradará o se considerará una falta técnica.
    - después de un mal funcionamiento del reloj del juego o del reloj de lanzamiento, con cuánto tiempo los relojes deberán ser corregidos.





- Para identificar al jugador que deberá tomar los tiros libres
- Para identificar la participación de los miembros del equipo, entrenadores en jefe, entrenadores asistentes y miembros de la delegación acompañantes durante cualquier acto de violencia.





## REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO FIBA / CAMBIOS EN EL EQUIPAMIENTO DE BALONCESTO, VÁLIDOS A PARTIR DEL 1. OCTUBRE 2020

Categoría	Art.	Enmienda
General	N/A	Estructura de los niveles de competencia FIBA para equipos. Nivel 1: Competiciones de clubes y selecciones nacionales, más otras competiciones de clubes y selecciones nacionales e internacionales de nivel elite. Nivel 2: Cualquier otra competencia no incluida en el Nivel 1.
General	N/A	Referencia al Manual de métodos y requisitos de prueba.
General	N/A	Después de la compra, el equipo aprobado por FIBA es válido por hasta 8 años, independientemente de su estado actual de aprobación de FIBA N / A. Después de este período de 8 años, cualquier equipo que no se mas aprobado por FIBA debe ser reemplazado.
Tableros	1.1.	Material de tablero de nivel 1: vidrio de seguridad laminado no reflectante o vidrio templado, con un espesor de entre 11.8 mm y 13.5 mm.
Tableros	1.1.	Opciones de material de tablero de nivel 2 añadidas: vidrio laminado / templado; acrílico o policarbonato; madera, fibra de vidrio, acero o aluminio.
Tableros	1.1.	prueba de rigidez del tablero eliminada
Aro del tablero	1.2.	Referencias de color NCS y RAL actualizadas.
Estructura de soporte del tablero	1.4	Requisito dimensional de nivel 2 agregado por razones de seguridad: al menos 1,000 mm, medido desde el borde exterior de la línea final hasta el frente del tope relleno
Estructura de soporte del tablero	1.4	Prueba de vibración del tablero añadida
Acolchado antirretorno	1.5	El relleno debe tener un valor de desaceleración pico de 500 m / s <sup>2</sup> o menos.
Acolchado antirretorno	1.5	Dimensiones actualizadas para corresponder con el mercado actual.





Categoría	Art.	Enmienda
Balones	2	procedimiento de prueba de rebote de bola actualizado.
Balones	2	La bola debe estar marcada con la presión de inflado recomendada o el rango de presión
Balones	2	Requisitos de circunferencia y peso actualizados para reducir el rango permitido.
Balones	2	Tamaño 5 Bola ligera (390-360 g) permitida para las competencias de Mini.
Balones	2	La prueba de fugas de la válvula se reemplazó por la prueba de pérdida de presión y la prueba de esfuerzo de inflado (solo nivel 1).
Balones	2	Prueba de práctica / agarre eliminada.
Marcador	3	Se utilizará un cuadrado rojo para indicar la situación de falta del equipo.
Marcador	3	Se usará una "O" para indicar tiempos extras.
Marcador	3	será posible agregar y eliminar faltas de jugador independientemente de las faltas del equipo.
Marcador	3	Prueba de impacto según DIN 18032-3 eliminada
Reloj de tiro	5	Se agregó la prueba de durabilidad del reloj de disparo.
Marcadores de faltas del equipo	8	Ser rojo después de que la pelota se vuelva a poner en vivo nuevamente después de que se cometió la falta del 4to equipo.
Piso	10	Resistencia al desgaste, brillo especular y pruebas de carga rodante añadidas.
Piso	10	Prueba de desviación de área eliminada.
Piso	10	El requisito de pisos de madera móviles aumentó a 50% de reducción de fuerza.
Piso	10	Requisitos de pisos sintéticos para la desviación vertical y la reducción de la fuerza separados en categorías relevantes: punto elástico; Elástico mixto; Área elástica y Elástico combinado.
Piso	10	Las calcomanías y pinturas deben cumplir con el mismo rendimiento de deslizamiento y criterios de brillo especular que las áreas de piso ordinarias.
Sistemas de cronometraje controlados por silbato	13	El sistema deberá tener: Un tiempo de respuesta de 0.1 segundos o menos. Cubrir todos los lugares en la cancha de baloncesto. No pare el reloj del juego con ningún silbato externo.





Categoría	Art.	Enmienda
Silbato	14	requisitos agregados para volumen, frecuencia y seguridad química.
Tableros publicitarios	15	Requisitos de sangría de relleno y diagrama agregado.
Tableros publicitarios	15	Recomendaciones de iluminación y frecuencia de actualización agregadas para fines de producción
Área del espectador	17	Se agregaron recomendaciones de prueba de carga y durabilidad.





## FINAL DEL DOCUMENTO

